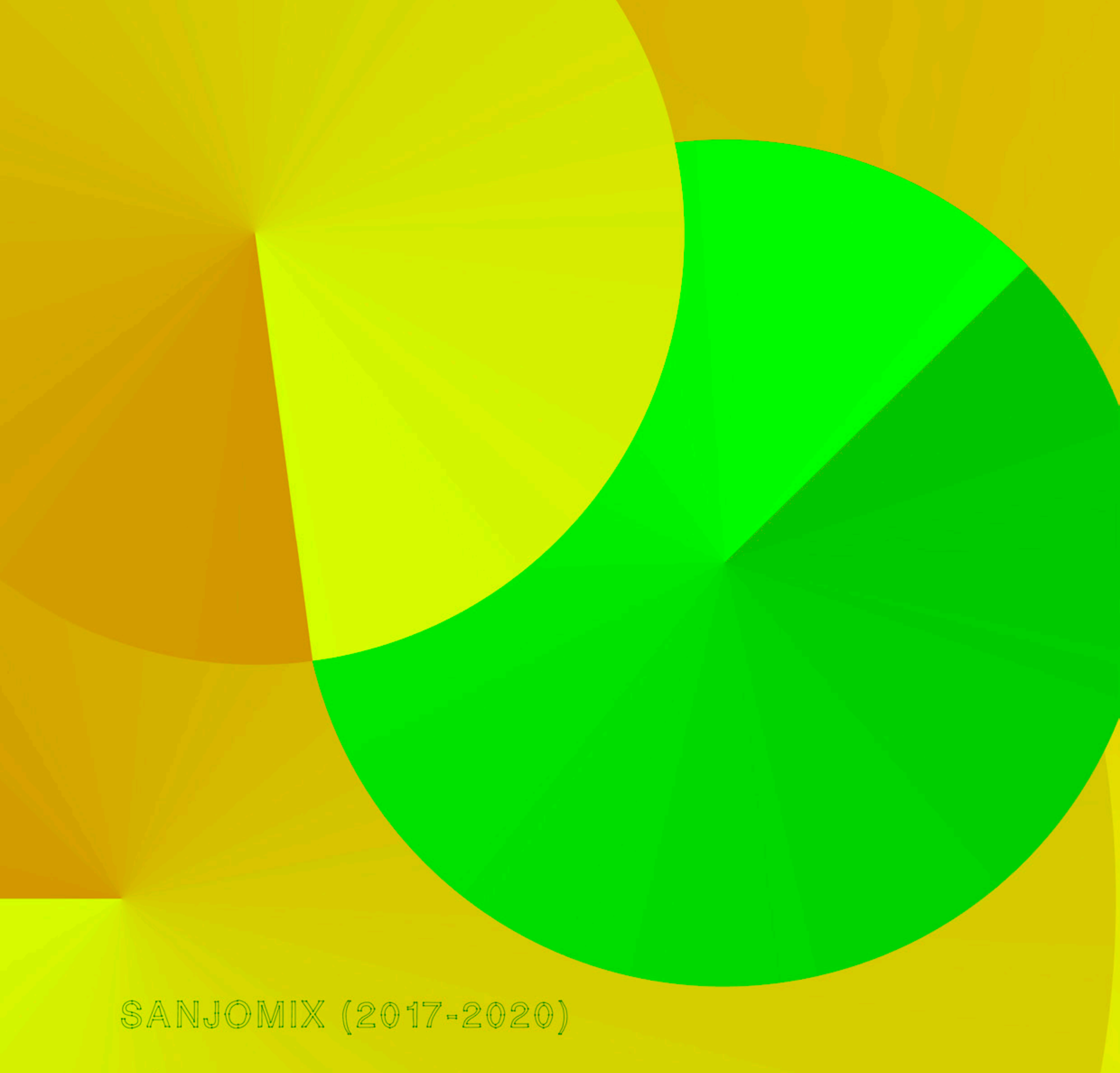


SANJOMIX (2017-2020)

# GUIAS DIDACTICAS

# Introducción

Estas guías didácticas son parte del resultado de los Talleres Antropoloops realizados en el CEIP San José Obrero en tercer ciclo de primaria durante los cursos 2017-20. El proyecto se desarrolló gracias al apoyo y financiación de la Fundación Daniel y Nina Carasso a través de su programa de arte ciudadano en la convocatoria Resonancias de 2017. El proyecto fue co-financiado por el ICAS (Ayuntamiento de Sevilla) en el curso 2018-19.

Índice guías didácticas (web)

Equipo
Rubén Alonso (coord.), Fran Torres, Nuria García, Daniel Gómez, Esperanza Moreno y Miguel Vázquez-Prada
Evaluación y seguimiento: María Delgado (Leitmotiv social).

Profesorado del CEIP San José Obrero:
Ana Pérez, Nandy Durán, David Villaraviz, Miguel Rosa, Inmaculada Navarro, Teresa Rodríguez,
María Albadalejo, Mercedes Ruiz, Emilio Plaza…

Asesoría didáctica guías: Mercedes Rivero Hidalgo
Diseño, maquetación y collages de las guías:
Daniel Alonso Mallén (https://daniel-alonso.tumblr.com)

Puedes ver más info en play.antropoloops.com

REDES:
Twitter @antropoloopsEDU
Facebook antropoloopsEDU
Vimeo talleresantropoloops
Soundcloud talleresantropoloops





# Introducción

play.antropoloops es una herramienta online de remezcla musical desarrollada para el ámbito educativo. Te permite trabajar con 8 pistas de sonido y situar loops en mapas e imágenes. La herramienta está pensada para crear y tocar remezclas musicales en el aula usando el teclado del ordenador o conectarle dispositivos como el Makey Makey y construirte tus propias interfaces para remezclar música de manera colectiva con el cuerpo. play.antropoloops está pensada para remezclar y situar la música.

play.antropoloops también es el lugar donde queremos compartir los aprendizajes que vamos generando en los Talleres Antropoloops. En la parte de documentación de la web puedes encontrar reflexiones más teóricas sobre cómo estamos trabajando con la idea de situar la música. Además de esa documentación más abierta, hemos preparado estas guías de los proyectos y actividades que hemos desarrollado en estrecha colaboración con el profesorado y alumnado del CEIP San José Obrero en Sevilla, donde comenzaron los talleres en 2017 apoyados por la Fundación Carasso.

# A quién van dirigidas estas guías

Estas guías están pensadas para personas vinculadas al ámbito docente interesadas en trabajar la diversidad cultural a través de la remezcla musical. En las actividades que hemos desarrollado la música es una herramienta para conocer y valorar la diversidad de nuestro entorno, desde lo personal y familiar, hasta el cole, el barrio y el mundo. Se han desarrollado en un centro en el que casi el 50% del alumnado es de origen cultural diverso pero pueden ser también útiles en centros educativos en los que con menos diversidad, se quiera trabajar y poner en valor actitudes y valores inclusivos.

En los Talleres Antropoloops la música es un vehículo, y se trabaja con ella de manera situada en todo tipo de mapas (cartográficos, corporales, imaginarios..etc). Esto hace que las actividades, aún articulándose en torno a la música, se abran a otras materias y ámbitos de conocimiento. Por esto pensamos que pueden ser de interés para docentes de música como de sociales, ciencias, lengua, idiomas o educación física, así las hemos desarrollado con el equipo docente del CEIP San José Obrero.

Estos tres primeros años de desarrollo se han planteado como una investigación en el tercer ciclo de primaria, y estas guías son uno de los modos para compartirla. Nuestro enfoque ha sido experimental y nuestro bagaje es principalmente artístico. En los casos en los que las actividades se han desarrollado aplicando herramientas y conocimientos más especializados por nuestra parte hemos intentado plantear alternativas para poder desarrollarlas con los mismos objetivos por parte del docente interesado/a. Nuestro objetivo no es que las actividades se repliquen como las hemos hecho nosotros sino que puedan inspirar a otras personas para trabajar a partir de ellas.

Desde que comenzamos el proyecto la replicabilidad es importante para nosotros/as, nuestro objetivo es diseñar herramientas y actividades que puedan ser útiles en el aula. A la vez que creemos en el potencial de la remezcla y la electrónica para trabajar la inclusión cultural, somos conscientes del reto que supone introducir estos elementos en el aula con la escasez de tiempo y recursos que hay en la educación pública. En estas guías hay actividades más fácilmente replicables y adaptables que otras, que implican más conocimientos técnicos y tiempo en el aula, somos conscientes de ello. Compartir estos resultados es un primer paso que vemos relacionado con los siguientes:

- Realizar cursos de formación para profesorado
- Seguir diseñando actividades para otras edades, comenzando por por los primeros ciclos de primaria e infantil.
- Seguir desarrollando play.antropoloops como herramienta para el aula en el futuro próximo, incluyendo funciones para grabar y editar audio, lo que facilitará la creación de remezclas por parte del alumnado y profesorado.
- Generar recursos musicales en forma de proyectos sonoros genéricos que puedan utilizarse en el aula y adaptarse para puedan ser usados por docentes en sus contextos.
- Seguir desarrollando proyectos en colaboración con el equipo docente de otros centros educativos.

Esperamos que al compartir el trabajo de esta forma pueda ser útil para otras personas y que en ese proceso se mejore. En este sentido estas guías están abiertas e inacabadas, aunque hayamos hecho un ejercicio de cierre y clausura de una primera fase del proceso, estamos abiertos/as a cualquier propuesta y feedback, puedes escribirnos a talleres@antropoloops.com

Dicho esto, podemos comenzar por el principio...



# Remezcla y collage sonoro

La remezcla (o remix) es un término que surge a mediados de los 70 en el ámbito de la música de baile, pero desde el inicio del s. XXI se ha comenzado a usar para describir las prácticas digitales de creación basadas en la reutilización y recombinación de materiales digitales existentes. La remezcla se refiere tanto al proceso como al resultado de la creación, y en nuestros días se considera como una de los rasgos centrales de la cultura digital que creamos y en la que nos desarrollamos.

Si la observamos con perspectiva, saliendo del ámbito musical, la remezcla no deja de ser una evolución del collage pictórico que surge en las vanguardias artísticas a comienzos del s. XX. Collage viene del francés 'coller' que significa pegar. En los últimos 100 años la obra de arte está situada 'en la era de la reproductibilidad técnica' como planteó Walter Benjamin en 1936, y esto afecta tanto a sus condiciones de difusión como de creación, desde lo estético a lo político.



Una Quimera. Jacopo Ligozzi 1590-1610
Museo del Prado

Podemos pensar en el collage como un modo de creación, una mirada propia de la modernidad pero los principios fundamentales han estado ahí desde hace mucho tiempo, tan solo tenemos que mirar a las quimeras por ejemplo para ver que la hibridación y recombinación forma parte de nuestro imaginario. La imaginación creadora siempre ha usado las herramientas disponibles y las propias herramientas han evolucionado a partir de estos procesos. Los niños y niñas en la actualidad hacen lo mismo

La remezcla, como una práctica artística de reciclaje, reuso y resignificación de materiales existentes es un aspecto de nuestra cultura digital en red que sucede en lo cotidiano, se ha convertido para algunos autores en un nuevo alfabetismo (Lessig 2012). Cuando hay materiales disponibles y herramientas de edición, las personas las utilizan, ya sean recortes de periódicos con tijeras y pegamento, grabaciones sonoras en cinta magnética y cinta adhesiva, vinilos y mesas de mezcla, o archivos de audio MP3 y software de edición de sonido. La remezcla implica copia, reutilización, transformación y resignificación. El modo en que usamos el término remezcla en los Talleres Antropoloops recoge todos estos antecedentes, y lo pensamos aplicado tanto a los procesos como a los resultados de trabajarla en el aula.






# Educación musical intercultural y remezcla / Talleres Antropoloops

Los Talleres Antropoloops se inician por parte de un equipo de artistas, educadoras/es y programadoras/es para pensar si el acercamiento creativo del proyecto artístico antropoloops podía ser útil en la escuela: crear collages musicales y gráficos con fragmentos de músicas tradicionales de todo el mundo. El proyecto artístico se basa en respetar las fuentes originales sin cambiar sus tonos, y visualizar el proceso de remezcla de manera cartográfica. La remezcla en antropoloops es una manera de celebrar lo común en lo diferente, de hacer posible desde un acercamiento creativo a la etnomusicología que expresiones musicales de distintas culturas y épocas dialoguen a través de la música electrónica.
Nos preguntábamos si este acercamiento artístico podría servir para trabajar la inclusión cultural en el aula, para celebrar la diversidad cultural a través de dinámicas que usen el collage sonoro, las cartografías, y la electrónica.

En España el debate sobre la necesidad de una educación musical intercultural empieza a surgir a finales de los 90, y está asociado al aumento de alumnado de origen extranjero en los centros educativos, que crece con el aumento de la población inmigrante desde la década del 2000. En otros países, como Estados Unidos o Reino Unido, la educación musical intercultural tiene una tradición mucho mayor con investigación y experiencias desde los años 60-70.
Gran parte del esfuerzo se ha realizado en ampliar el repertorio musical incorporando expresiones de todo el mundo con la certeza de que un aprendizaje más plural contribuye al desarrollo de una conciencia multicultural en el alumnado, asentada en la comprensión mutua y la tolerancia, que ayuda a erradicar prejuicios raciales e intergeneracionales.

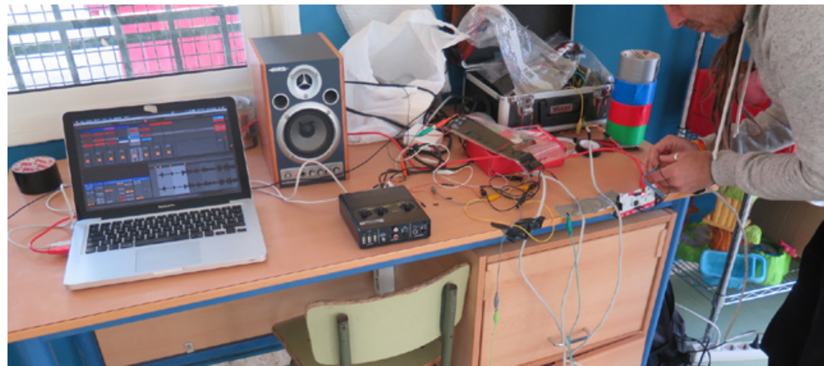
Partiendo del acercamiento de la educación musical intercultural, los talleres antropoloops pretenden explorar un enfoque didáctico desde la lógica contemporánea de la remezcla y la experimentación musical con las tecnologías digitales. En nuestro intento de unir estos dos mundos, en los Talleres Antropoloops la remezcla musical se usa como un lugar de juego y encuentro, un espacio donde la diferencia se entiende de manera creativa, dinámica e inacabada. Trabajamos con la música como receptáculo de historias de vida, de emociones y relatos culturales entrelazados. Nos gusta pensar en la remezcla como un espacio en el que el alumnado pueda articular y naturalizar la construcción flexible de su propia identidad y la del otro a través de la experimentación digital con la música y el sonido. Usamos la música y los mapas como un vehículo para encontrarnos y desvelar cómo todos/as somos fruto de la mezcla.

# Loops y Mapas / situar la música

Más que la forma interior (lenguaje musical notacional) nos interesa la exterior (lenguaje cultural), el modo en que usamos la música existente como modo de expresión e identificación personal y colectiva. Es en este nivel donde pensamos que hay un potencial para usar la remezcla como herramienta de celebración de la diversidad, así como de exploración y aceptación de la naturaleza híbrida de nuestros orígenes con sus historias asociadas.

Uno de los elementos centrales de la metodología que trabajamos es la idea de situar la música. La producción (el hacer), la recepción (la escucha) y la reflexión (emociones y significados personales), las realizamos situadas tanto a nivel personal y emocional, como a través de mapas, paisajes y cuerpos, existentes o elaborados por el alumnado. Trabajamos diseñando situaciones de aprendizaje en las que construimos relaciones entre LOOPS y MAPAS desde un acercamiento creativo basado en la remezcla. Puedes ver más sobre esta idea en la documentación.



# Tecnología en el aula / remezcla e interfaces musicales

La remezcla como práctica artística implica resignificación de materiales culturales preexistentes. Pensar el potencial de la remezcla en la escuela como acercamiento creativo implica reflexionar sobre las capacidades y competencias del alumnado para trabajar con ella en cada edad. Estas actividades se han diseñado en el CEIP San José Obrero para aplicarse en el tercer ciclo de primaria, con alumnado de 10-11 años.

Con nuestro interés en la forma exterior de la música, y trabajando con música electrónica, es necesario el uso de interfaces, de dispositivos para interactuar con la música. Teniendo en cuenta esto y las capacidades del alumnado del tercer ciclo de primaria, hemos pensado y trabajado con la idea de crear elementos mediadores, que permitan al alumnado desarrollar procesos de resignificación y remezcla musical sin tener que trabajar directamente con la manipulación del audio. Esto, que sería más fácil en secundaria, en primaria implica una reflexión para el diseño de actividades.

Estos tres primeros años en el CEIP San José obrero nos han ayudado a explorar y contextualizar las posibilidades de la tecnología en el aula y también las dificultades que supone, sobre todo en relación a los medios disponibles en cada centro, al poco tiempo que disponen los docentes para explorar etc...
play.antropoloops está pensada para que permita usarse con distintos niveles de complejidad o desarrollo. Esta idea de "situar la música" que recorre todas las actividades se puede implementar en el aula solamente de manera digital o con un desarrollo mayor combinando parte digital y parte material, tanto a nivel de proceso de trabajo como de generación de resultados que puedan exponerse en el centro educativo o en otros lugares. Puedes ver más sobre el uso de la tecnología en la documentación y en la siguiente guía:

GUIA DIDACTICA **Makey Makey + play.antropoloops**

# ¡Del Sanjomix a toda la galaxia...! / tercer ciclo primaria

Sanjomix es un término que refleja el modelo educativo del CEIP San José Obrero, un modelo inclusivo basado en el trabajo colaborativo y la participación de la comunidad educativa. Un centro abierto al barrio y volcado en la atención de la diversidad de su alumnado (en torno al 50% de origen no español). También es el modo en que el colegio ha hecho suyo el proyecto de los Talleres Antropoloops, es el nombre de la cuenta de twitter del cole: @sanjomix ;)

En la experiencia piloto inicial que hemos desarrollado durante 3 cursos en el Sanjomix las actividades se han desarrollado en el tercer ciclo de primaria con una intensidad de una sesión cada dos semanas en horario lectivo, principalmente en horario de música, pero también en educación física, lengua e inglés, con la tendencia a funcionar como un proyecto de centro. Nuestro objetivo es diseñar actividades para trabajar la inclusión cultural y fomentar el respeto y puesta en valor de la diversidad a través de la remezcla musical, y además, que puedan incorporarse en la educación como parte del currículo.

Las actividades se han diseñado y desarrollado con una secuencia, hay un relato de fondo para llevar y acompañar el alumnado en un proceso de aprendizaje a lo largo del tercer ciclo. No obstante, es el proceso que hemos desarrollado nosotros/as, obviamente cualquier docente interesado/a desarrollará las actividades de maneras distintas adaptándolas a su contexto. En la parte de documentación de play.antropoloops hay textos donde hemos intentado compartir el enfoque teórico del proyecto pensando en que pueda servir como ayuda para diseñar nuevas actividades.

## NIVEL 1

En 5º el trabajo se centra en desvelar, conocer y poner en valor la diversidad existente dentro de aula. Tras una introducción a la idea de remezcla, trabajamos la música como receptáculo de historias familiares, para a partir de ahí, hacer collages musicales con nuestras canciones:

**Bloque 1:** El profesolario y otras actividades nos sirven en el primer trimestre para poner en valor la remezcla como proceso creativo e intentar naturalizar el hecho de que todos en mayor o menor escala somos fruto de procesos de mezcla, empezando por el profesorado.

**Bloque 2:** En el segundo trimestre el alumnado trabaja sobre sus historias de vida musicales, investigando sobre canciones significativas en sus contextos familiares. Estas historias se sitúan y mezclan con las de otros compañeros y compañeras en un paisaje-collage sonoro.

**Bloque 3:** Con las canciones recopiladas hacemos loops y creamos collages musicales en grupo en nuestra clase como DJs de nuestras propias remezclas.

## NIVEL 2

Con este bagaje, en el siguiente curso, en 6º, salimos del aula para conocer y encontrarnos con otras personas a través de la música, del cole al barrio y al mundo, realizando intercambios con otros colegios.

**Bloque 1:** Salimos del cole para recopilar historias de vida musicales, entrevistamos a otras personas que viven y trabajan en el barrio. Aprendemos a editar las entrevistas para crear un mapa sonoro de esa memoria musical del barrio.

**Bloque 2,3 y 4:** Realizamos Intercambios sonoros y musicales con otros colegios de nuestra ciudad y de otros países, con los que también grabamos música para crear colectivamente piezas de remezcla.

# Formato de las guías

Cada bloque se desarrolla en un archivo PDF con una explicación general, objetivos, contenidos e índice de actividades. Incluimos también al inicio del bloque unos criterios de evaluación orientativos que pretenden ser una ayuda para valorar el nivel de logro por parte del alumnado.
En cada una de las actividades hemos intentado desarrollar la secuenciación que hemos realizado nosotros, así como la metodología y recursos utilizados, incluyendo algunos posibles indicadores de evaluación orientativos.
Es importante tener en cuenta que la intervención la hemos realizado generalmente dos artistas-educadores en colaboración con el docente. En el campo “descripción” explicamos cómo hemos secuenciado y trabajado nosotros y en “observaciones” se incluyen posibles desarrollos alternativos en los casos en que la actividad implica trabajo más especializado de sonido y tecnología.
Algunas actividades se corresponden con sesiones de 1h otras se desarrollan en varias sesiones. Al final de cada bloque hemos añadido también las competencias que se trabajan en sus actividades.

# Secuenciación actividades

## NIVEL 1 — Un mundo de músicas en nuestra casa y en nuestra clase

### BLOQUE 1

**Introducción a la remezcla**

**Actividad 1** / Ver con los oídos
**Actividad 2** / El cómic exquisito
**Actividad 3** / El profesolario gráfico
**Actividad 4** / El profesolario musical
**Actividad 5** / Qué hemos hecho

### BLOQUE 2

**Historias de vida musicales / Paisajes musicales**

**Actividad 1** / El collage sonoro
**Actividad 2** / La historia de vida musical
**Actividad 3** / Investigar recuerdos
**Actividad 4** / Entrevistas y figuras
**Actividad 5** / Collages individuales, fondos y paisaje
**Actividad 6** / Escucha colectiva

### BLOQUE 3

**Remezclando el aula**

**Actividad 1** / Nuestras afinidades musicales
**Actividad 2** / Componer con loops
**Actividad 3** / Concierto de remezclas

## NIVEL 2 — El cole en el barrio y el mundo

### BLOQUE 1

**Historias de vida musicales en el barrio**

**Actividad 1** /
Escucha activa y grabación
**Actividad 2** /
El barrio, personas y mapas
**Actividad 3** /
Técnicas entrevistas
**Actividad 4** /
Salimos al barrio
**Actividad 5** /
Edición audio entrevistas
**Actividad 6** /
Exposiciones

### BLOQUE 2

**Intercambios sonoros**

**Actividad 1** /
Escucha quién viene
**Actividad 2** /
¿cómo sonamos?
**Actividad 3** /
Enviamos preguntas sonoras
**Actividad 4** /
Escuchamos y respondemos con sonido
**Actividad 5** /
Mandamos el sonido del barrio
**Actividad 6** /
Del Sanjomix emitiendo para toda la galaxia. Podcast

### BLOQUE 3

**Intercambio de historias de vida musicales**

**Actividad 1** /
Imaginando sus historias
**Actividad 2** /
Intercambiando historias
**Actividad 3** /
Historias reales, voces y músicas
**Actividad 4** /
Nos vemos: videochat

### BLOQUE 4

**Intercambio de loops y remezclas colectivas**

**Actividad 1** /
Grabaciones en el aula de música
**Actividad 2** /
Edición y mapeo
**Actividad 3** /
Remezclar y tocar


VE
CN




HTTPS://PLAY.ANTROPOLOOPS.COM

Proyecto financiado por:




Proyecto co-financiado por:

NO8DO
AYUNTAMIENTO DE SEVILLA

Talleres Antropoloops forma parte de:

